3 CONSOLA MULTIFUNCION DSS/BLF

1 INTRODUCCION

Marcación directa a una extensión:

Acompañando un teléfono específico con una consola multifunción se consigue la posibilidad extendida de marcación directa a extensiones (*direct station selection DSS*) y la indicación de comunicando cuando dichas extensiones están en descolgado (*busy lamp field BLF*).

Nota: *Esta facilidad se obtiene para todas las teclas de la consola programadas como acceso directo a extensión.*

Elección de enlace:

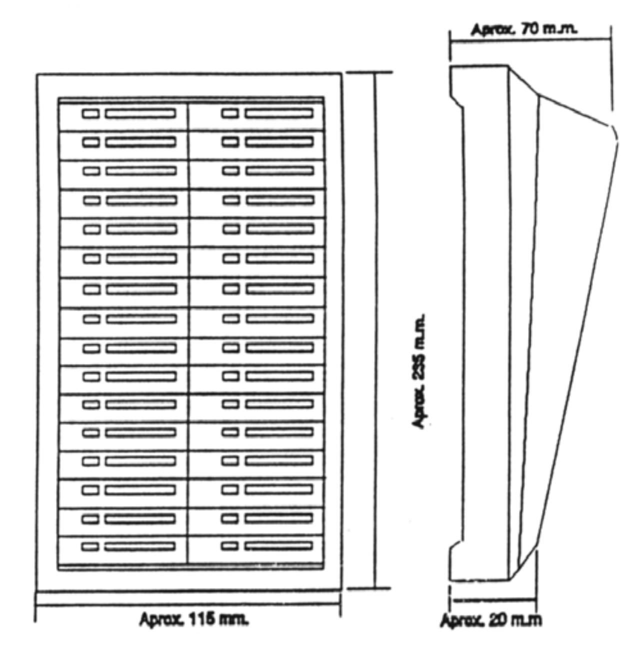
Pulsando cualquier tecla de la consola programada como línea urbana (LU) se obtiene acceso a un enlace.

Consola multifunción controlada por un teléfono regular:

Una consola multifunción subordinada a un teléfono regular le permite a este realizar todas las funciones de un teléfono específico (retención, transferencia, ausente, etc.)

Nota: *El teléfono regular que controla la consola debe ser configurado en marcación decádica.*

2 DESCRIPCION Y DIMENSIONES



3 CONEXION DE LA CONSOLA

Número de consolas que se pueden conectar:

(a) Se pueden instalar hasta 8 consolas en un sistema.
(b) Cada consola instalada cuenta como una extensión específica.

Atribuir consolas a los teléfonos:

Cada consola puede ser subordinada a un teléfono digital hasta un máximo de 4 consolas, y una consola se puede subordinar a un teléfono regular.

4 PROCESO DE CONEXION DE CONSOLAS A TELEFONOS

(1) La conexión en el bastidor y la roseta es la misma que en un teléfono específico, (conectar sólo los terminales L1 y L2). Ver servicio de conexión para más detalle en el Manual de Instalación.

La resistencia del cable conectado entre el bastidor y la consola puede ser de un máximo de 40 ohmios.

(2) Cada consola está conectada a los terminales L1 y L2 del bastidor correspondiente a una extensión específica. Después de conectar la consola se programan los datos para determinar la posición y el teléfono que controla la consola. Vea el procedimiento en el Manual de Programación.

5 PROCESO PARA LA INTRODUCCION DE DATOS

El modo de introducción de datos está descrito en el Manual de Programación, y se introducen de la siguiente forma:

Comando: *967

Formato: DDWXYYZZ#

DD indica el número de consola (01-08)

W indica el tipo de consola: 0 - Ninguna.
1 - Asociada a teléfono digital.
2 - Asociada a teléfono regular.

X indica el Nº de conexión: 1 - Conexión Nº 1
2 - Conexión Nº 2
3 - Conexión Nº 3
4 - Conexión Nº 4

YY indica el Nº de extensión asignada a la consola.

ZZ indica el teléfono asociado a esta consola. Puede tomar cualquier valor entre 01-21 ó 01-89 según el sistema de que se trate.

V. inicial: No hay consolas definidas.

6 ASIGNACION DE FUNCIONES A LAS TECLAS DE LA CONSOLA

Las funciones de las teclas asignadas a la consola son las siguientes:

Cuando la consola está subordinada a un teléfono específico, todas las teclas están configuradas como LIBRES y se puede programar como cualquier tecla de un teléfono específico. (Ver la tabla para los códigos de funciones en el apartado de los teléfonos específicos de la guía del usuario).

Cuando la consola está subordinada a un teléfono regular, la programación por defecto de las teclas es la siguiente:

RELLAMADA	MARC.
R	RETENCIÓN
TRANSF	INTERC
LIBR	LIBR
LU	LU
⋮	⋮
LU	LU

Nota: *La programación por defecto de las teclas marcadas con un "*" no se pueden cambiar. Todas las demás teclas se pueden cambiar con cualquier función (Ver tablas de códigos de funciones) siguiendo los pasos descritos en el punto 7.*

7 PROGRAMACION DE LAS TECLAS DE UNA CONSOLA SUBORDINADA A UN TELEFONO REGULAR

Cuando la consola multifunción se encuentra subordinada desde el punto de vista software a un teléfono regular, la programación de sus teclas se efectúa desde un teléfono específico autorizado a programar el sistema. (Asignado mediante el comando *01).

Las teclas de la consola se pueden programar como:

(a) - Función (conferencia, retención, ausente, etc.).
(b) - Marcación directa de extensión (DSS/BLF).
(c) - Marcación directa.

(a) Una tecla puede ser programada con cualquiera de los siguientes códigos asignados a sus correspondientes funciones:

CODIGO	REFERENCIA	FUNCION
00	LIBRE	Borra la programación anterior de la tecla
01-32	LU-XX	Asignación de enlace
80	INTERC.	Genera tono de llamadas internas
83	CONF	Activa la conferencia (interna o externa)
84	AUSENTE	Activa la facilidad de No Interrumpir
85	NOCTUR	Permite activar/desactivar el modo Noche manualmente
86	RMT	Controla el relé de la placa EXU manualmente
94	R	Apertura temporizada de un enlace
95	TRANSF.	Transferencia entre dos extensiones
96	CAPTURA	Permite la captura de una llamada dirigida a otra extensión
98	EXHOLD	Retención exclusiva

Las teclas designadas como RETENCIÓN (retención), MARC. ABREV. (marcación abreviada) y RELLAMADA (marcación del último número marcado), no pueden ser borradas o sustituidas por otro código.

Los pasos a seguir para programar una función en una tecla son los siguientes:

- Pulsar la tecla PROG.
- Marcar el código 92.
- Marcar el Nº de extensión asignado a la consola.
  (Valor de YY en comando *967)
- Pulsar la tecla #.
- Marcar el Nº correspondiente a la tecla que se programa.
- Marcar el código de la función. (Ver tabla de códigos).
- Pulsar la tecla *.
- Pulsar la tecla PROG.

(b) Para programar una tecla o una extensión para acceso directo se necesita seguir los siguientes pasos:

- Pulsar la tecla PROG.
- Marcar el código 93.
- Marcar el Nº de extensión asignado a la consola.
  (Valor de YY en comando *967)
- Pulsar la tecla #.
- Marcar el Nº correspondiente a la tecla que se programa.
- Marcar el Nº de extensión que se quiere programar en esa tecla.
- Pulsar la tecla *.
- Pulsar la tecla PROG.

(c) Para programar la marcación directa en una tecla de la consola es necesario programar el Nº de teléfono en un registro de la memoria común, de tal manera que pulsando esa tecla se coge enlace y marca de manera automática el Nº de teléfono contenido en ese registro de memoria. El modo de programación es el siguiente:

- Pulsar la tecla PROG.
- Marcar el código 93.
- Marcar el Nº de extensión asignado a la consola.
  (Valor de YY en comando *967)
- Pulsar la tecla #.
- Marcar el Nº de la tecla que se está programando.
- Pulsar la tecla MARC. ABREV.
- Marcar el Nº del registro de la memoria común.
- Pulsar la tecla *.
- Pulsar la tecla PROG

Nota: *En todos los casos, cuando se está haciendo una programación seguida de varias teclas, después de pulsar * se marca el Nº de la extensión asignada a la consola y se continúa con la programación descrita anteriormente. Al finalizar la programación se pulsa PROG.*

8 DESCRIPCION DE SERVICIOS

Si la consola multifunción está subordinada desde el punto de vista software a un teléfono específico, todas sus funciones y usos son iguales que las de las teclas incorporadas en el teléfono específico que la controla. (Ver guía del usuario para teléfonos específicos).

En el caso de una consola subordinada desde el punto de vista software a un teléfono regular, la utilización de la consola puede ser diferente en algunos servicios como consecuencia de la falta del micrófono y la tecla ALTAVOZ que llevan incorporados los teléfonos específicos.

(a) Llamadas salientes:

1) Toma de enlace:
Se descuelga el auricular del teléfono regular y pulsando cualquier tecla de la consola programada como línea urbana (LU) se obtiene un enlace para llamada saliente.

2) Marcación abreviada:
Se descuelga el auricular del teléfono regular; se pulsa una tecla de la consola programada como línea urbana (LU); se pulsa la tecla MARC. ABREV. y después se marca el Nº del registro de la memoria común correspondiente.

Otra manera es seguir los mismos pasos anteriormente citados pero sin pulsar la tecla asignada como línea urbana (LU).

3) Marcación directa:
Con el auricular del teléfono regular descolgado se pulsa una de las teclas programadas como línea urbana, después se pulsa la tecla correspondiente al número de registro que contiene el número de destino.

4) Repetición del último número marcado:
Para repetir el último número marcado, se descuelga el auricular del teléfono, se pulsa una de las teclas asignada como línea urbana y después se pulsa la tecla RELLAMADA (tecla fija). Si se pulsase la tecla RELLAMADA una vez descolgado el auricular del teléfono se saldría por el primer enlace libre.

5) Captura de llamada entrante:
Para capturar una llamada dirigida a otra extensión se descuelga el auricular y se pulsa la tecla de la consola programada como CAPTURA (código 96).

(b) Llamadas internas:

Para iniciar una llamada interna se descuelga el auricular del teléfono regular; en este momento se recibe tono interior de invitación a marcar. Se puede iniciar ya una llamada con otra extensión marcando el número bien por el teclado o por una tecla de la consola si se tiene programada para marcación directa.

(c) Servicios disponibles en conversación:

1) Retención de una llamada:
Se puede realizar pulsando la tecla programada como RETENCIÓN o si se desea una retención exclusiva, la tecla programada como EXHOLD.

2) Transferencia:
Para transferir una llamada (interna o externa) se pulsa la tecla INTERC. En este momento la llamada queda retenida y se recibe tono interior de invitación a marcar, después se marca el número de la extensión de destino (o pulsar la tecla programada con este número), y la tecla TRANSF. antes o después de que conteste la extensión en cuestión. (Transferencia con o sin consulta).

3) Conferencia:
Para poner en conferencia a tres estaciones a la vez. Durante una conversación se pulsa INTERC., en ese momento la llamada queda retenida y se recibe tono de invitación a marcar, después de entrar en conversación con la tercera estación se pulsa la tecla programada como CONF, y en ese momento las tres estaciones entran en conferencia.

4) R:
Durante una comunicación externa pulsando la tecla R, se produce una apertura de bucle temporizada, (ver comando *23) en el enlace.

(d) Servicios disponibles en colgado:

1) <u>Ausente:</u>
   Pulsando la tecla programada como AUSENTE sin descolgar se activa el servicio NO MOLESTAR

2) <u>Día/Noche:</u>
   Pulsando la tecla programada como NOCTUR se cambia el régimen del sistema de día a noche con todos los cambios correspondientes a su programación.

3) <u>Control remoto:</u>
   Pulsando la tecla programada como RMT se activa el relé de control situado en la placa EXU.